

PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS ASAL USUL KOTA SURABAYA SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH KEPADA REMAJA

Furqon Kurniawan, 1) Karsam, 2) Dhika Yuan Yurisma,

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100019@dinamika.ac.id, 2) Karsam@dinamika.ac.id, 3) Dhika@dinamika.ac.id.

Jawa Timur memiliki banyak peninggalan sejarah, termasuk sejarah asal usul nama Kota Surabaya yang memiliki banyak versi dari berbagai sumber. Salah satunya cerita rakyat perkelahian antara Sura dan Baya. Anak remaja saat ini masih banyak yang belum mengerti bahwa sejarah kota Surabaya memiliki banyak versi, salah satunya adalah pertarungan antara Majapahit yang dipimpin oleh Raden Wijaya dengan pasukan Mongol. Kemenangan Raden Wijaya melawan pasukan Mongol pada tanggal 31 Mei 1293 dijadikan sebagai hari jadi Kota Surabaya pada saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat kisah atau cerita sejarah lokal Indonesia dengan harapan para generasi penerus bangsa khususnya remaja bisa mengenal dan menambah wawasan terkait sejarah lokal Indonesia khususnya sejarah kota Surabaya. Dari hasil penelitian, ditemukan kata kunci yaitu “Creative” yang mempunyai makna yaitu menciptakan suatu hal yang baru dan memiliki keingintahuan yang besar. Hasil perancangan ini diimplementasikan kedalam media utama yaitu buku cetak novel grafis. Sedangkan media pendukung berupa poster, X-Banner, E-Book, kaos, pin, dan stiker.

Kata Kunci : *Novel Grafis, Sejarah, Mongol, Majapahit, Raden Wijaya, Surabaya.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kota Surabaya merupakan ibu Kota provinsi Jawa Timur sekaligus Kota Metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta. Kota Surabaya juga dikenal sebagai Kota Pahlawan dan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki jumlah penduduk yang sangat padat. Menurut situs web resmi pemerintah Surabaya.go.id, basis Data Pusat Pengembangan Kawasan Perkotaan, Kota Surabaya memiliki luas wilayah 326,81 km². Jawa Timur memiliki banyak peninggalan sejarah, khususnya sejarah Surabaya.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum. mengatakan bahwa terkait dengan asal-usul sejarah Surabaya memiliki banyak versi. Ada versi Masyarakat yang mengacu pada pertarungan Sura dan Baya, versi pemerintah yang mengacu pada 31 Mei 1293 yaitu pengusiran tantara Mongol oleh Raden Wijaya. Kalo menurut versi saya sebagai sejarawan pada asalnya sebuah perdesaan kecil yang berada di tepi sungai Kalimas. Desa kecil ini lama kelamaan mengalami perkembangan. Adapun menurut Adara Primadia (2017) sumber lainnya menuliskan nama Surabaya berkaitan erat dengan cerita mengenai perkelahian hidup dan mati antara Adipati Jayengrono dan Sawunggaling.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan tiga versi sejarah asal-usul Kota Surabaya yaitu, Pertama versi cerita rakyat ikan hiu (Sura) dan buaya (Baya), Kedua Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol, Ketiga Jayengrono melawan Sawunggaling. Penulis memilih versi Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol karena menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum menjelaskan bahwa pengusiran tentara Mongol oleh Raden Wijaya dianggap oleh pemerintah sebagai awal berdirinya Surabaya. Dalam situs resmi pemerintah Surabaya.go.id juga dijelaskan bahwa berdirinya Kota Surabaya diambil dari sejarah kemenangan Raden Wijaya mengalahkan Pasukan mongol pada 31 Mei 1293.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro. S.S., M.Hum

mengatakan para generasi muda kurang adanya pengenalan sejarah lokal yang diajarkan di sekolah, sehingga para generasi muda tidak terlalu paham dengan sejarah kota. Karena itu perlu adanya upaya pemerintah kota untuk terus memberi pemahaman pada generasi pemuda terkait sejarah kota Surabaya versi sejarah yaitu pengusiran tentara Mongol oleh Raden Wijaya. Karena itu diperlukan pembelajaran sejarah lokal khususnya Surabaya supaya para generasi muda paham tentang perjalanan sejarah Surabaya Kota Surabaya.

Menurut Yusuf Budi Prasetya Santosa di dalam jurnal yang berjudul *Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas (2021)* mengatakan nilai budaya yang terkandung dalam sejarah sangat berharga bagi generasi penerus bangsa khususnya remaja. Namun seiring berjalannya waktu, upaya pelestarian sejarah mulai pudar karena banyak yang menganggap sejarah itu membosankan dikarenakan penuh beban hafalan dan dianggap tidak memiliki banyak manfaat bagi siswa, tidak membangkitkan sifat berpikir kritis, serta jauh dari realita kehidupan.

Pelajaran Sejarah di sekolah merupakan pelajaran yang sering mendapat predikat bidang studi yang membosankan sehingga dianggap kurang diminati oleh siswa (Alfian, 2011). Pentingnya pelajaran sejarah untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, karena siswa diajak berpikir ke belakang dan ke depan yang artinya siswa dilatih untuk terbiasa dengan konsep waktu dan perubahan yang menghubungkan masa lalu, masa kini dan masa depan (Van Straaten, Wilschut, & Oostdam, 2016). Maka dari itu sangatlah penting bagi generasi penerus bangsa khususnya remaja untuk mengembangkan pembelajaran sejarah sebagai mengasah kemampuan pola berpikir kritis.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M. Hum, mengatakan anak-anak muda lebih suka baca buku sejarah yang bergambar atau berilustrasi. Karena jika ada unsur visualnya itu justru penting untuk dibaca generasi muda karena tidak bosan dan juga anak muda lebih suka menangkap sesuatu itu dari mata daripada mendengar, daripada huruf yang hanya dilihat tanpa ada

variasi. Buku komik, buku bergambar, buku dengan ilustrasi cocok dengan buku sejarah. Adapun menurut pendapat Wooley dalam Prihastuti (2013: 20) salah satu komponen penting dalam meningkatkan minat baca adalah visualisasi. Visualisasi dapat menghilangkan rasa bosan dalam membaca. Maka dari itu penulis menggunakan novel grafis yang menggabungkan teks dan ilustrasi menjadi satu.

Tujuan dalam merancang buku novel grafis adalah sebagai upaya pembelajaran sejarah kepada generasi penerus bangsa khususnya remaja dengan menggunakan media hiburan buku cetak, karena memiliki keunggulan dalam menceritakan suatu peristiwa dan mudah untuk membawa pengaruh kepada pembaca. Efek psikologis yang diterima adalah mengidolakan tokoh dalam cerita, membayangkan hidup dalam dunia cerita, hingga memberikan motivasi dan nilai-nilai moral yang dijunjung.

Melalui buku novel grafis inilah salah satu cara efektif untuk memperkenalkan sejarah asal usul kota Surabaya kepada remaja. Karena sekarang hidup di era serba digital, penulis membuat dua versi bacaan yaitu dalam bentuk buku cetak dan online (E-Book) yang dapat dinikmati melalui komputer, laptop, smartphone ataupun tablet.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman (1984: 15), penelitian dengan metode kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner, studi literatur, serta dokumentasi.

Objek yang akan diteliti adalah peninggalan kerajaan Majapahit yang berlokasi di museum Trowulan Mojokerto dan museum Mpu Tantular Sidoarjo. Sedangkan subjek dalam penelitian ini Sejarawan Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum dan murid SMA Khadijah Surabaya.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data guna mendapatkan jawaban atas data-data yang akan diimplementasikan kedalam sebuah karya, sehingga karya yang diperoleh menghasilkan karya yang bagus dan sesuai dari sejarah dan tidak menyimpang.

1. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari narasumber dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Pada proses wawancara ini mengajukan beberapa pertanyaan terkait perancangan buku novel sejarah kota Surabaya dengan menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pihak yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini yaitu Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, selaku Sejarawan dan Dekan di Fakultas Ilmu dan Budaya Universitas Airlangga, Surabaya.

2. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner kepada siswa SMA Khadijah Surabaya yang beralamat di Jl. Achmad Yani No.2-4, Wonokromo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur.

3. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan dengan mencari data-data yang berhubungan dengan topik penelitian baik pada buku, jurnal, website, dan lain-lain. Tujuan dilakukannya studi literatur adalah memperkuat dan memperdalam data yang diperoleh sebagai dasar melakukan perancangan yang akan diimplementasikan ke dalam perancangan buku novel grafis.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto peninggalan barang kerajaan Majapahit. Tujuan dokumentasi guna dalam proses perancangan buku novel grafis sudah memiliki referensi atau gambaran selak beluk keadaan pada peristiwa sejarah.

Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum data, memilih hal-hal pokok, serta memfokuskan data-data penting yang diperoleh dari lapangan. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas sekaligus mempermudah dalam proses perancangan buku novel grafis asal usul sejarah Surabaya sebagai upaya pengenalan sejarah kepada remaja.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan data yang diperoleh dilapangan disajikan dengan jelas, sehingga menjadi data yang baik dalam proses perancangan buku novel grafis asal usul sejarah Surabaya sebagai upaya pengenalan sejarah kepada remaja.

3. Kesimpulan Data

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel..

4. SWOT

Analisis ini digunakan untuk menentukan keunggulan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) yang telah didapatkan dari data penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi Data

1) Wawancara

Wawancara pertama dengan Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, selaku Dekan di Fakultas Ilmu dan Budaya Universitas Airlangga. Sejarah mempunyai banyak versi, karena itu untuk lebih

memahami konteks mana sejarah yang benar harus dilakukan riset yang lebih mendalam. Sama halnya dengan sejarah Surabaya yang memiliki banyak versinya. Namun tentang berkaitannya sejarah Surabaya dengan kedatangan Mongol ke tanah Jawa ini ada pada kitab *Negarakertagama* pada kerajaan Majapahit yaitu peristiwa pengusiran tentara Mongol oleh Raden Wijaya.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, manfaat dari mengenal dan mempelajari sejarah lokal khususnya Surabaya adalah perubahan kota ini dari awal berdirinya sampai sekarang terdapat perjuangan, upaya kerja keras dan berkorban yang besar dalam mempertahankan kemerdekaan, artinya kota ini dibangun atau muncul tidak secara tiba-tiba, tapi ada proses panjang yang ada darah ketika melawan penjajah. Maka dari itu, sebagai generasi yang mewarisi kota Surabaya yang sudah sedemikian rupa harus bersyukur. Syukur itu harus diwujudkan dengan menjaga kota, menjaga kebersihan, mengenal jasa para pahlawan.

Menurut Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum, anak remaja lebih suka baca buku sejarah yang bergambar atau berilustrasi. Jadi kalo ada aspek visual itu justru penting untuk dibaca para generasi muda karena tidak mudah bosan. Oleh karena itu perlu adanya buku-buku sejarah harus dibuat dengan ilustrasi karena anak remaja lebih suka menangkap sesuatu itu dari mata daripada mendengar. Karena itu komik, buku bergambar atau buku dengan ilustrasi itu disukai oleh anak remaja.

Wawancara kedua dengan juru kunci makam Raden Wijaya, Bapak Wardoyo. Sejarah itu mempunyai banyak versinya. Karena secara logika dahulu saksi mata terjadinya suatu peristiwa sejarah mengatakan hal yang berbeda, bisa karena terdapat kepentingan politik di jaman itu. Namun versi lain yang menurut suatu pihak “penting” atau bisa dikatakan pemerintah pada saat itu meresahkan posisi atau jabatannya, maka versi lain yang berbeda dari pihak penting itu dihilangkan seakan-akan versi merekalah yang benar-benar sesuai fakta yang terjadi.

Untuk itu kita perlu lebih jauh mengenal sejarah leluhur kita untuk menambah wawasan agar kita tidak mudah dibodohi oleh bangsa luar, bahkan sejak dulu para leluhur nusantara ini berjaya, makmur, bangsa yang tidak dipandang remeh oleh bangsa luar. Jadi sangat penting untuk meneruskan warisan budaya leluhur, mempelajari, dan merawatnya.

2) Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan pada penelitian ini adalah melalui buku dan jurnal. Buku *The Rise of Majapahit* Karya Setyo Wardoyo. Buku tersebut menceritakan perjalanan Raden Wijaya yang berusaha membalaskan dendam karena terbunuhnya Kertanegara oleh Jayakatwang dan mengusir pasukan Mongol yang datang ke tanah Jawa. Buku ini banyak memberikan referensi terkait peristiwa kebangkitan kerajaan Majapahit yang

didirikan oleh Raden Wijaya, sehingga penulis memiliki data kuat dalam perancangan novel grafis terkait sejarah kota Surabaya.

Jurnal problematika dalam pelaksanaan pendidikan sejarah di sekolah menengah oleh Yusuf Budi Prasetya Santosa. Jurnal tersebut menyebutkan bahwa di beberapa SMA ditemukan hal yang universal, di dalam proses pembelajaran sejarah sering kali Guru Sejarah justru hanya menggunakan satu metode pembelajaran, seperti ceramah. Metode pembelajaran ceramah sebenarnya sangat baik terutama dalam menanamkan nilai-nilai kebajikan yang terjadi pada peristiwa sejarah. Namun bila metode ceramah ini dilakukan terus menerus justru membuat dampak buruk bagi murid. Ida Damayanti, Guru Sejarah mengungkapkan bahwa jika dirinya sering menggunakan metode ceramah, hal tersebut membuat murid akan merasa jenuh.

3) Dokumentasi

Hasil dokumentasi yang didapat, berupa foto peninggalan kerajaan Majapahit seperti: candi, patung, bangunan rumah, senjata, dan surat gulungan.

Penyajian Data

Hasil dari pengumpulan data yang ditentukan, maka data yang diperoleh dapat disajikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah sangatlah penting karena dengan mempelajari sejarah kita menghargai bentuk perjuangan pahlawan di masa lalu, karena tanpa mereka tidak akan adanya negeri ini. Mempelajari sejarah lokal juga bagian penting dalam menanamkan rasa cinta tanah negeri karena merupakan sejarah
2. Sekolah Menengah Atas Khadijah Surabaya mempunyai problematika dalam pembelajaran sejarah di sekolah, yaitu metode pengajaran yang terlalu monoton ceramah.
3. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran sejarah dapat membuat murid bosan sehingga kurang memahami dan mengetahui pembelajaran sejarah.
4. Buku novel grafis cocok digunakan sebagai media pembelajaran sejarah generasi anak muda karena anak muda menyukai hal yang berbau visual.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang sudah direduksi dan ditentukan penyajian datanya, dapat disimpulkan bahwa anak remaja masih banyak yang belum mengenal sejarah Surabaya berdasarkan pertarungan Raden Wijaya melawan pasukan Mongol. Selain itu, murid SMA Khadijah mengalami permasalahan dalam pembelajaran sejarah di sekolah, banyak guru sejarah yang masih menggunakan satu metode yaitu ceramah. Hal itu membuat murid cepat bosan. Perlu adanya metode lain yang disukai para remaja agar pembelajaran sejarah menjadi tidak bosan. Anak remaja lebih menyukai hal yang bersifat visual, menggunakan media buku yang mengandung unsur visual dalam buku sejarah, tentu menjadi sebuah solusi dalam pembelajaran anak remaja di sekolah.

Konsep dan Keyword
Segmentasi, targeting dan Positioning

1. Segmentation

a. Geografis

Wilayah : Jawa Timur
 Lokasi : Kota Surabaya
 Kepadatan Populasi : Metropolitan

b. Demografis

Usia : 15-20 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Tingkat Pendidikan : Sekolah Menengah Atas
 Kepribadian : Suka membaca buku, menyukai hal yang berbau visual, mudah bosan dengan pembelajaran yang monoton

c. Psikografis

Anak Sekolah Menengah Atas (anak remaja) yang berusia 15-20 tahun yang menyukai membaca buku, mempelajari sejarah

2. Targeting

Target dalam penelitian ini dibagi menjadi dua target, yaitu target audience dan target market. Target Audience penelitian ini adalah remaja usia 15-20 tahun. Target market yaitu orang yang menyukai membaca buku sejarah.

3. Positioning

Perancangan Karya buku novel grafis ini digunakan sebagai media pembelajaran sejarah lokal kepada generasi penerus bangsa khususnya remaja untuk lebih melestarikan dan mengenal sejarah lokal.

Unique Selling Proposition

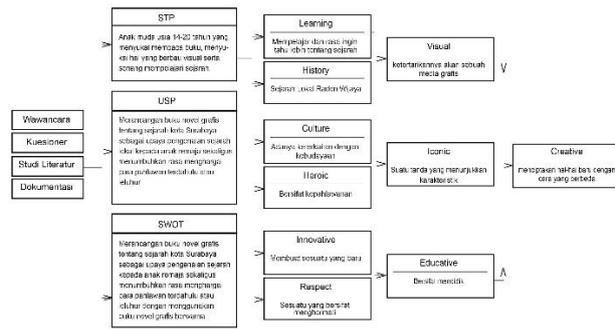
Pembelajaran sejarah di sekolah sering dijumpai dengan metode pembelajaran ceramah yang terkesan monoton dan membosankan. Namun pada buku novel grafis yang dirancang kali ini, pembaca diajak masuk untuk merasakan peristiwa yang terjadi pada sejarah melalui gambaran ilustrasi, sehingga pembaca mengetahui gambaran peristiwa yang terjadi. Selain itu ilustrasi di buku ini menggunakan ilustrasi berwarna agar pembaca lebih nyaman dengan cerita sejarah yang disajikan dengan unsur visual.

Analisis SWOT

Tabel 1 Analisis SWOT

Internal	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan sejarah lokal khususnya Surabaya sebagai upaya pengenalan dan melestarikan sejarah kepada generasi muda - Memberikan wawasan dan metode baru dalam pembelajaran sejarah 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran sejarah lokal masih banyak kurang diminati karena dampak arus masuknya globalisasi yang membuat budaya luar mempengaruhi anak muda sehingga tidak melestarikan dan mengenal sejarah lokal
Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> - Menanamkan pesan moral atas kejadian peristiwa sejarah melalui novel grafis 	
<i>Opportunities</i>	<i>Strength-Opportunities</i>	<i>Weakness-Opportunities</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Anak muda lebih menyukai pembelajaran dengan hal yang berbau visual - Anak muda menyukai metode pembelajaran sejarah yang bersifat visual contohnya seperti buku berilustrasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan rasa antusias dalam mempelajari sejarah dan melestarikannya sehingga menghargai jasa para leluhur 	<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan kemajuan globalisasi dengan menumbuhkan rasa semangat belajar mempelajari sejarah lokal
<i>Threat</i>	<i>Strength-Threat</i>	<i>Weakness-Threat</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Sejarah lokal yang dinilai terlalu tua dan kurang menarik - tidak semua anak muda menyukai pelajaran sejarah 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku novel grafis yang menarik dapat membuat anak muda menyukai membaca buku sejaraha 	<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan teknologi dengan menerbitkan novel grafis bukan dalam bentuk cetakan buku saja, namun dengan <i>E-Book</i>.
<p>Strategi Utama: Merancang buku novel grafis yang berisi tentang sejarah Surabaya berdasarkan versi sejarah Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol yang bertujuan sebagai upaya pengenalan sejarah kepada remaja agar lebih melestarikan dan mempelajari sejarah lokal lebih dalam guna menghargai jasa para leluhur.</p>		

Keyword



Gambar 1 *Keyword*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022)

Deskripsi Konsep

Dari hasil analisis *keyword* yang didapat, maka telah didapatkan kata kunci yaitu "*Creative*". Kata tersebut dipilih memiliki makna menciptakan suatu hal yang baru dan memiliki keingintahuan yang besar

Perancangan Kreatif

Tujuan Kreatif

Perancangan buku novel grafis ini bertujuan sebagai upaya pengenalan sejarah kota Surabaya kepada remaja dengan merancang buku yang menarik sehingga anak remaja tidak bosan dalam mempelajari sejarah lokal khususnya sejarah Surabaya tentang Raden Wijaya melawan pasukan Mongol.

Strategi Kreatif

Dalam Proses penciptaan buku novel grafis, strategi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan buku novel grafis yang menarik sekaligus memiliki ilustrasi dan teks sebagai pendukung penyampaian informasi. Bahasa yang digunakan menggunakan sesederhana mungkin sehingga mudah dimengerti. Teknik ilustrasi yang digunakan penciptaan buku novel grafis ini dengan hand drawing digital yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembaca. Berikut adalah unsur strategi kreatif untuk penelitian ini:

1. Ukuran dan Jenis Buku

Jenis Buku	: Novel Grafis
Ukuran canvas	: 190 x 250 mm
Ukuran font	: 12

2. Judul

Judul yang digunakan untuk perancangan buku novel grafis ini adalah "Kebangkitan Majapahit". Judul buku ini menjelaskan tentang perjalanan Raden Wijaya mendirikan Kerajaan Majapahit. Judul ini juga mengajak generasi penerus bangsa mengenali sejarah Surabaya sebagai upaya meningkatkan wawasan sejarah lokal.

3. Latar Tempat

Latar tempat yang digunakan dalam perancangan buku novel grafis ini adalah di kerajaan Singhasari, Kadhiri, Madura, Mongol

dan Hutan Tarik atau Majapahit.

4. Warna

Pada perancangan buku novel grafis ini, pemilihan warna lebih menggunakan warna-warna yang colorful tergantung dari setiap adegan yang ditampilkan dan latarnya. Misal untuk di siang hari lebih menggunakan warna yang hangat atau cerah, sedangkan jika malam menggunakan warna yang dingin atau gelap. Untuk warna pakaian menggunakan warna cokelat karena dipilih berdasarkan referensi dari karya seni yang menceritakan Majapahit, seperti dari film Tuter Tintular. Warna kuning emas untuk perhiasan yang dipakai. Warna merah untuk selendang. Warna merah diambil berdasarkan warna bendera Majapahit yaitu merah dan putih. Warna Merah juga berlaku untuk candi, berdasarkan warna asli candi peninggalan Majapahit di Trowulan.

a. Merah



995846

Gambar 4.19 Warna Merah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

b. Kuning Emas



ffe371

Gambar 4.19 Warna Kuning Emas

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

c. Cokelat



d3a655

Gambar 4.19 Warna Cokelat

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

5. Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan pada penciptaan buku novel grafis ini terbagi dua, yaitu tipografi pada media poster, x-banner, dan cover buku menggunakan serif, alasannya karena sesuai dengan font Jawa Palsu yang memiliki karakteristik Serif. Lalu tipografi pada teks cerita adalah Sans Serif, yaitu Verdana. Dipilih karena memiliki bentuk sederhana dan mudah dibaca, sehingga isi cerita yang disampaikan dalam buku novel grafis lebih mudah dipahami.

a. Jawa Palsu

Font Jawa palsu merupakan jenis tipografi

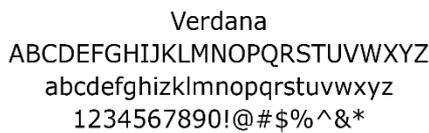
dengan jenis Serif. Font ini dipilih karena memiliki kemiripan bentuk dengan font aksara Jawa.



Gambar 4.16 Font Jawa Palsu
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

b. Verdana

Font Verdana merupakan jenis font Sans Serif. Alasan memilih font Verdana karena memiliki bentuk sederhana dan mudah dibaca, sehingga isi cerita yang disampaikan dalam buku novel grafis lebih mudah dipahami.



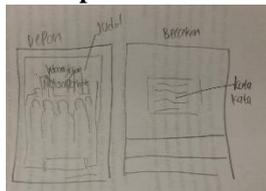
Gambar 4.17 Font Verdana
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

Strategi Media

Media yang akan digunakan berupa media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah buku novel grafis berupa cetakan buku. Media pendukung yang digunakan adalah poster, X-Banner, E-Book, pin, kaos, dan stiker.

Perancangan Desain

1. Sketsa Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.29 Sketsa Cover Depan dan Belakang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

Bagian cover depan meliputi ilustrasi, judul, dan logo dari UNDIKA, FDIK, dan DKV. Untuk bagian cover belakang terdapat tulisan dari kutipan Raden Wijaya.

2. Sketsa X-Banner dan Poster



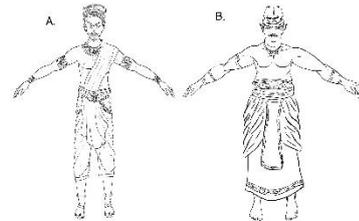
Gambar 4.31 Sketsa Poster
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

3. Sketsa Stiker dan Pin

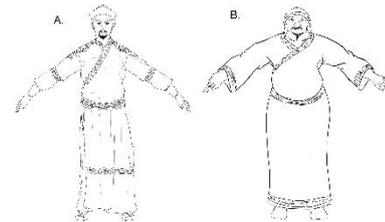


Gambar 4.26 Sketsa Kata Pengantar
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

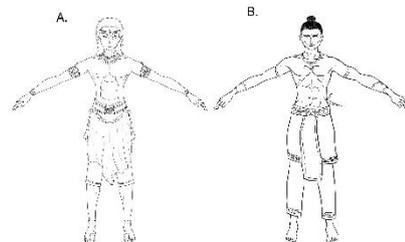
4. Alternatif Sketsa Desain Karakter Kertanegara



Gambar 4.20 Desain Alternatif Karakter Kertanegara
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

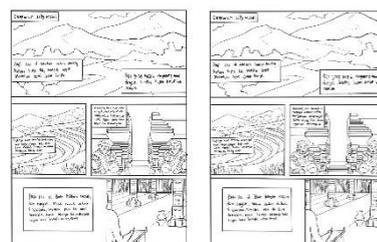


Gambar 4.21 Desain Alternatif Karakter Kubilai Khan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022



Gambar 4.22 Alternatif Karakter Raden Wijaya
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

6. Sketsa Gambar



Gambar 4.27 Sketsa Gambar
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

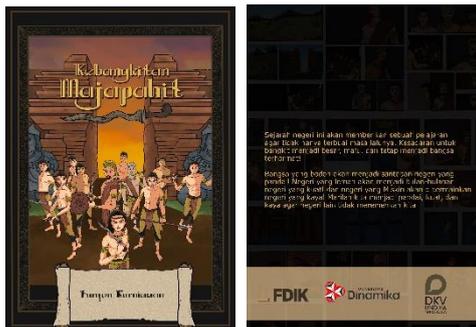
Proses pembuatan sketsa gambar dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan konsep. Sketsa gambar bertujuan sebagai acuan gambar atau

visual pada perancangan buku novel grafis ini. Sketsa gambar terdiri dari pengambilan sudut angle, pose karakter, adegan dan balon kata.

Implementasi Karya Meida Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah buku novel grafis dengan judul “Kebangkitan Majapahit”. Adapun hasil Implementasi karya sebagai berikut:

1. Cover buku



Gambar 4.37 Cover Depan dan Belakang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

2. Isi Novel Grafis



Gambar 4.38 Isi Buku Novel Grafis
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

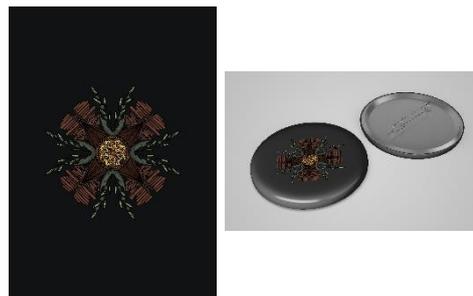
Media Pendukung

1. X-Banner dan Poster



Gambar 4.32 X-Banner dan Poster
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

2. Pin dan Stiker



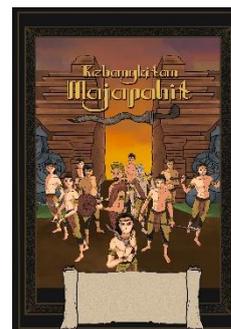
Gambar 4.33 Stiker dan Pin
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

3. Kaos



Gambar 4.35 Kaos
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

4. E-Book



Gambar 4.9 E-book
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022

Kesimpulan

Merancang sebuah buku novel grafis tentang sejarah kota Surabaya sebagai upaya pengenalan sejarah kepada remaja harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan selera anak remaja. Apalagi anak remaja lebih menyukai hal yang berbau visual, tentunya pembelajaran sejarah harus dikaitkan dengan apa yang disukai oleh anak remaja. Indonesia mempunyai banyak sejarah lokal yang sebenarnya sangat menarik untuk didalami, salah satunya sejarah lokal Surabaya. Hari jadi kota Surabaya pada 31 Mei ini bertepatan dengan hari kemenangan Raden Wijaya melawan pasukan Mongol yang datang ke tanah Jawa. Peristiwa sejarah sebenarnya mempunyai begitu banyak pelajaran dan moral kehidupan yang patut untuk diikuti di masa sekarang.

Buku novel grafis ini bertujuan untuk mengenalkan dan mempelajari lebih dalam sejarah lokal yang ada di Indonesia, ditujukan untuk para generasi penerus bangsa khususnya remaja agar dengan mempelajari sejarah, diharapkan mampu untuk menghargai jasa para leluhur dan menanamkan cinta sejarah dan budaya lokal agar

mampu membawa masa depan bangsa menuju arah yang lebih baik.

Saran

Perancangan buku novel grafis ini diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran sejarah lokal untuk generasi penerus bangsa khususnya remaja. Pemilihan sejarah lokal juga bukan tanpa alasan, melainkan agar generasi kita untuk dapat menghargai leluhur kita, karena tanpa perannya Indonesia tidak akan seperti ini. Selain itu, peneliti juga tidak terlepas dari kekurangannya dalam penelitian ini yaitu masih kurangnya detail cerita dan kurangnya ciri karakteristik tokoh di dalam cerita novel grafis ini. Dengan senang hati peneliti membolehkan pihak lain untuk mengembangkan penelitian ini dengan lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Aryani, Misbah Priagung Nursalim, Zaky Mubarak. 2021. Pengaruh Novel Terhadap Perkembangan Pendidikan dan Minat Baca Remaja Di Tanggerang Selatan.
- Dini Susanti, Santi. 2019. Pemanfaatan Taman Bacaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja.
- Imam Hadi Sutrisno. 2018. Makna Sumpah Pala Bagi Nusantara "Kajian Ekspedisi Pamalayu Dalam Konsep Nasionalisme Majapahit".
- Kurniawati, Djunaidi, Ayuningtyas Rahman, Pamela Ayosma. 2021. Literasi Sejarah Melalui Bedah dan Diskusi Film Sejarah.
- Mohammad Hadid. 2012. Novel Grafis: Studi Awal Tentang Istilah dan Bentuk.
- Muhammad Rijal Fadli. 2021. Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif, Yogyakarta Vol. 21. No. 1 33-54.
- Rahma Sugihartati. 2018. Perilaku Adiktif Membaca Di Kalangan Remaja Urban. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.
- Ratna Evis Susanti, Ririe Rengganis. 2022. Tesis. Relasi Kuasa Dalam Novel THE RISE OF MAJAPAHIT Karya Setyo Wardoyo: Perspektif Michel Foucault. Surabaya: Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
- Roger M. Keesing Teori-Teori Tentang Budaya.
- Setyo Wardoyo. 2018. The Rise of Majapahit.
- Sofyan Salam. 2017. Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian.
- Steven Aldo Tjandra, Aristarchus Pranayama, Ryan P. Sutanto. Tesis. Perancangan Concept Art Berdasarkan Sejarah Kerajaan Majapahit. Surabaya: Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Yusuf Budi Prasetya Santosa. 2017. Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas. Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Erliana Riady. 2022. Internet. <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-5913810/mitos-cura-bhaya-sejarah-panjang-cerita-nama-surabaya-sejak-abad-xiv>.
- Adara Primadia. 2017. Internet. <https://sejarahlengkap.com/indonesia/sejarah-kota-Surabaya>.
- Leo Bisma. 2021. Internet. <https://www.ruangguru.com/blog/historiografi-sejarah>.
- Jago Desain. 2021. Internet. <https://www.jagodesain.com/2018/07/mengenal-tipografi-dan-jenis-font.html>.
- Ayundah Pininta Kasih. 2021. Internet. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z?page=all>.
- Sejarah Kota Surabaya. 2015. Internet. <https://surabaya.go.id/id/page/0/4758/sejarah-kota-%09%09surabaya/>.
- Muhammad Kodel. 2018. Internet. https://www.kompasiana.com/kodelfirdy/_5c10ac94bde575372a203b0b/rendahnya-minat-baca-di-kalangan-remaja.
- KEMENKO PMK. 2021. Internet. <https://www.kemenkopmk.go.id/tingkat-literasi-indonesia-memprihatinkan-kemenko-pmk-siapkan-peta-jalan-pembudayaanliterasi#:~:text=Berdasarkan%20survei%20yang%20dilandakan%20Program,yang%20memiliki%20tingkat%20literasi%20rendah>.